

中学校体育におけるアダプテーション・ゲームの実践

村瀬浩二（和歌山大学教育学部教授）

附属中学校 流川謙語、堂村孝道、橋本大地 下津第二中学校 西脇公孝

【目的】

アダプテーション・ゲーム（Henninger & Richardson, 2016）は、「誰もが全力で参加できること」を目指し、ルールを調整（アダプテーション）するゲームである。これは負けたチームが勝ったチームに対してアダプテーションを要求する手法で実践され、相手チームと対等なゲームを行えるようにルール調整をする場面において多くの学びを期待できるものである。Murase & Ambe（2019）はアダプテーション・ゲームの個人化について報告している。前述の通り、アダプテーション・ゲームは負けたチームが勝ったチームに対してルール調整の要求をするものであったが、これをさらに個人について調整できる場面も単元後半に追加して実践した。この個人化は例えば、Aさんはリングにあたるだけで1点とする、Bさんの1m以内には入れないといった個人向けルールを単元後半に要求できるようにしたものである。

その結果、チームごとのアダプテーション・ゲームでは、ドリブル禁止によりボールをもらおうとする動きへの気付きといった、戦術的意思決定能力の向上が認められた。ま

た、個人化されたアダプテーション・ゲームでは、個人の能力への気付きが多く見られ、対人理解の促進に繋がった。

そこで本研究は中学生のバスケットボール単元を対象にアダプテーション・ゲームを実践し、その効果を検証することを目的とする。

【方法】

和歌山大学附属中学校において2019年10月～11月に15時間単元のバスケットボールが男女共習の4クラスで実践された。単元の実施内容は表1の通りであった。また、用いられたアダプテーションを表2に示す。

分析対象チームのシュート・パス・ドリブルの「意思決定」の適切さ、空いたスペースでボールを受けようとする「サポート」の適切さについてGPAIによって評価を実施した。

【結果及び考察】

通常、アダプテーション・ゲームはミニゲームとメインゲームの間にアダプテーションタイムを設け、両チームの合意の下設定する。しかし本実践では、これは、これまでの授業経営の中で実践されてきた形式にあわせ、アダプテーションの内容をクラス会議の中でグ

表1 単元の実施内容

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
準備運動	各チームのめあて・授業計画・各前時間に決めたアダプテーションの確認													
【オリエンテーション】	準備運動													
	各チームのめあてに合わせた練習													〇リーグ戦 (4試合・5対5)
	〇チーム決め	メインゲーム(各日2ゲーム)			メインゲーム(各日2ゲーム)									
〇試しのゲーム	3対3			5対5										
片付け・学習カードの記入														

表 2 実施されたアダプテーションの内容例(1 クラス分)

授業時数	1	2	3	4	5
対戦人数	試しの3対3のゲーム	3対3	3対3	3対3	3対3
導入された アダプテーション	なし	観察対象チームのみリングにボールを当てると 1点		観察対象チームの女子のみリングにボールを 当てると1点	
授業時数	6	7	8	9	10
対戦人数	5対5	5対5	5対5	5対5	5対5
導入された アダプテーション	観察対象チームの女子の みリングにボールを当て ると1点 + ドリブル無し（全チー ム）	観察対象チームの女子の みリングにボールを当て ると1点 + ドリブル無し （観察対象チーム以外）	観察対象チームの女子のみ リングにボールを当てると1 点	観察対象チームの女子のみリングにボールを 当てると1点 + 観察対象チームと他1チームの人数を1名増 やす	
授業時数	11		12	13	
対戦人数	5対5		5対5	5対5	
導入された アダプテーション	観察対象チームの女子のみリングにボールを当てると1点 + 観察対象チームと他1チームの人数を1名増やす				

ループ毎に決定した。(例. 表 2 で示したクラスでは 1 チームのみにアダプテーションを与えていた。)

本実践ではリングショット(リングに当てれば 1 点)が中心的なアダプテーションとなり、これを用いることによって、シュートの苦手な生徒でも積極的にシュートを打つ機会が増加していた。このアダプテーションは上述の通り、特定チームのみに設定されていたが、この対象チームは意思決定($p < 0.05$)、サポート($p < 0.01$)が有意に向上していた。つまり、リングショットを有効とすることで、積極的にシュートを打つ意思が生まれ、空いた場所でパスをもらおうサポートについてもシュートを打つイメージを持ってボールを受けられたと解釈できる。

一方、このチームと対戦した別のチームに起きた戦術的学びは、シュートを打たせないようにフリーにさせない、フリーでボールを受けさせないといったディフェンス面の成長と考えることができる。

アダプテーション・ゲームを実践することによって、生徒達に戦術的学びを生み出す事

ができたと解釈できる。

【今後の課題】

本実践ではアダプテーションの決定をクラス会議で決めていたため、チームに適応される内容が固定的となった。そのため、個別のアダプテーション交渉によって対戦相手を知る機会や、多様なアダプテーションによる多様な戦術的な気づき生み出せなかった。

今後の実践において、より多くの戦術的気づきや対戦相手を知る機会を作ることができるよう実践方法を改善していくべきであろう。

【文献】

Henninger M.L. & Richardson K. P. (2016) Engaging Student in Quality Games. *Strategies*, 29:3, 3-9.

Richardson. K.P. (2013) Modification by adaptation. in Ovens, A. (2013) *Complexity Thinking in Physical Education*. Routledge.

Murase K. & Ambe H. (2019) Resistance to Adaptation game. 6th International Game Sense Conference.